

## 3... 2... 1... Go! Diciassettesima puntata

Author : Go

Date : 12 maggio 2014



### *Il Go gioco preferito di anarchici e liberali 2/2*

Negli anni 80 e 90, sia in Europa che in America, il Go non dipese più da persone concrete per svilupparsi. Era ormai parte di una minoranza culturale, ma quel gruppo eccentrico e spesso erudito, quasi sempre associato alle università e amante della tecnologia, stava diventando qualcosa di nuovo: stava nascendo la cultura degli hacker. Quando nella seconda metà degli anni 90 internet aprì le sue porte, il Go guadagnò subito una grande visibilità poiché la percentuale di coloro che usavano il World Wide Web e che, contemporaneamente, sapeva giocare era di gran lunga superiore alla media della popolazione. Richard Bozulich, autore di alcuni libri sul Go, è un ottimo esempio di questa evoluzione. Dopo essersi laureato in matematica a UCLA, nel '68 andò in Giappone dove creò la prima casa editrice specializzata nel pubblicare libri di Go, la Ishi Press, che verrà poi succeduta negli anni 90 dalla Kiseido. A Tokyo divenne una persona fondamentale nel mondo dell'attivismo popolare on-line, a tal punto che divenne candidato elettorale per alcuni partiti, tra i quali il Personal Freedom Party.

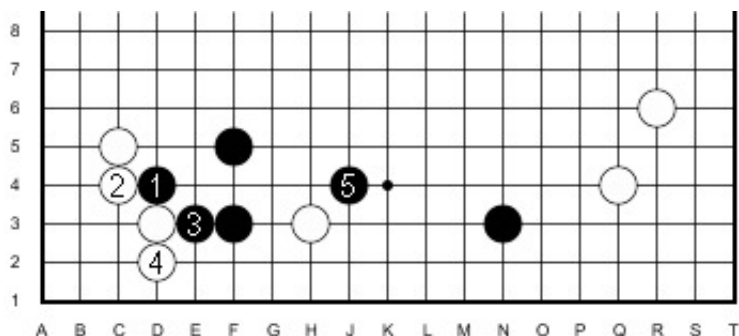
Un simile fenomeno stava prendendo piede anche tra le frange più insurrezionaliste e collettiviste dell'anarchismo, sebbene ci fossero ancora numerosi richiami all'idea di Go data da Teleuze e Guassari all'interno di queste fazioni. Nella seconda metà degli anni 90 iniziarono ad apparire i primi gruppi che pensavano al Go come una metafora per teorizzare alternative liberali che incorporassero il web nei loro disegni. Ma è con la crisi del 2010 che le metafore strategiche basate sul Go si sono moltiplicate. Nel Novembre 2013 è uscito il libro "The Go'ing Insurrection". Scritto in maniera anonima, il titolo è un omaggio a "The Arriving Insurrectional", al quale deve alcuni spunti: l'idea che in politica, come nel Go, il territorio è un concetto relativo, nè spaziale nè naturale.

Sono 40 pagine molto interessanti, una lettura raccomandata per tutti, qualunque sia la loro ideologia. L'idea del Go come scuola, o almeno come linguaggio strategico con cui pensare diversamente a concetti come libertà e risoluzione dei conflitti, ha sicuramente attirato più persone verso il Go che verso le idee liberali.

La verità è che il gioco del Go è un terreno nel quale nuove situazioni e nuovi problemi sono costantemente presentati in una maniera elegantemente intellettuale. Cercare di risolverli, di imparare, o di aumentare la propria conoscenza anche solo per il piacere di sapere, è senza dubbio una motivazione più che valida che attrae le

persone verso questa antica disciplina. Un gioco così astratto, che genera un tipo di conoscenza difficile da strumentalizzare. Devi essere un minimo anarchico per essere capace di incorporare il Go nella tua vita. Se ti piace perché il motore delle tue azioni è il desiderio di imparare, allora è molto probabile che non sarai mai interessato a lottare con gli altri per cose materiali. Come recita un antico detto cinese "Nessun goista è una cattiva persona".

## Strategia e tattica



Vediamo di approfondire il concetto di influenza. Detto in parole povere l'influenza è la "forza" che le tue pietre proiettano verso il centro e i lati. Più sarà forte, più sarà probabile fare punti in quella zona. Questo a patto di sfruttarla come si deve. Vediamo quindi i principi basilari riguardanti l'influenza.

L'influenza si usa principalmente per attaccare, quindi se l'avversario si avvicina alla nostra sfera di influenza bisogna sfruttarla nel modo corretto.

In questo caso siamo sovraconcentrati (troppe pietre per pochi punti) quindi abbiamo sfruttato male l'influenza. Bianco sarà soddisfatto di ciò e quindi noi dobbiamo impedirlo :)

Stavolta Nero mette più pressione alla pietra bianca, spingendola verso il suo muro. Bianco dovrà faticare per gestire bene la situazione quindi ci possiamo ritenere soddisfatti del risultato.

Bene se hai ben chiaro questo allora il prossimo principio ti sarà chiarissimo: gioca lontano dall'influenza avversaria. Infatti, se ci avviciniamo troppo all'influenza avversaria e il nostro avversario ha studiato bene :) ci renderà la nostra sfrontatezza un inferno.

Consapevoli di ciò accontentiamoci di stare nel nostro, di fatto se la sua influenza è forte vuol dire che ha speso molte delle sue mosse in quella zona e quindi meno in altre.

Infine dobbiamo occuparci dei mojo del nostro avversario. Invaderlo spesso è controproducente, dal momento che l'influenza avversaria è molto forte su entrambi i lati. Allora dobbiamo ridurlo senza osare troppo. Si opta solitamente per una riduzione "leggera" partendo dal "confine" del suo mojo.

É importante essere leggeri durante la riduzione, ricordiamoci che noi siamo in una zona di forte influenza nera e un gruppo pesante sotto attacco potrebbe portare vantaggio all'avversario. Quindi non preoccupiamoci di perdere qualcosa, se avremo ridotto il suo mojo potremmo ritenerci più che soddisfatti.

Bene, i concetti base sono questi, poi ridurre nel modo appropriato richiede molto studio ed esperienza :). Intanto saggiamo quello che hai imparato tu

Come al solito, se sarai il primo a inviarci un'email ([redazione@paginaq.it](mailto:redazione@paginaq.it)) con tutte le risposte esatte, ti offriremo una birra all'Orzo Bruno questa sera stessa! A proposito, ci incontriamo ogni lunedì sera all'[Orzo Bruno](#), e ogni giovedì sera al [Tetraktis](#), sempre dalle 21:30 in poi. Vieni a trovarci!

Se ti è piaciuto l'articolo condividilo con i tuoi amici ed aiutaci a diffondere la nostra passione per il gioco!